

PENERAPAN MEDIA POHON CERDAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM BERHITUNG 1-10 KELOMPOK A DI TK DUNIA SUZAN RUNGKUT SURABAYA

Anisyah Susianie
PG PAUD SIP UNESA

Abstrak

Berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang merupakan suatu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh anak-anak sejak usia dini. Pada kenyataannya, kemampuan berhitung pada anak usia dini masih sangat rendah, hal ini karena anak merasa kesulitan dalam membilang atau menyebut urutan bilangan, membilang dengan menunjuk benda dan menunjuk urutan benda. Disisi lain, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang hasil belajar anak dalam berhitung. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media pohon cerdas, karena dengan memanfaatkan media pohon cerdas belajar berhitung akan lebih mudah, menarik dan menyenangkan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 dengan menggunakan media pohon cerdas selain itu kendala yang dihadapi serta cara mengatasinya. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang terdiri dari dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya pada kelompok A dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata sebesar 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Sedangkan pada aktivitas anak siklus I nilai rata-rata sebesar 59,4% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,9%. Kemampuan kognitif anak dalam berhitung pada siklus I nilai rata-rata ketuntasan belajar sebesar 65% dan meningkat di siklus II menjadi 83%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Kata Kunci: kemampuan kognitif anak dalam berhitung, media pohon cerdas.

Abstract

Counting is part of mathematics than constitutes a basic skill that needs to be mastered by the children. In the fact, counting skill at the children is very low, this is because the children feel difficult in counting or mentioning number series, counting by pointing object or pointing object series. On the other hand, the teacher is less in using learning media that is used to carry the result study of children in counting. To solve the problem, it is performed the counting learning by using smart tree media, because by using smart tree media, the counting learning will be easier, interesting, and comfortable for children. The purpose of this research is to describe learning by implementation to improve cognitive ability of children in counting 1-10 by using smart tree media and the obstacles to describe and the solution. This research is Classroom Action Research (CAR) with qualitative approach that consists of two cycles. Every cycle consist of four activities; planning, implementation, observation, and reflection. This research was done in TK Dunia Suzan Surabaya for group A with 20 children that consist of 8 boys and 12 girls. The observation result showed that the teacher activity increased in cycle I with csow 75% and in cycle II increased 87%. While in the children activity, cycle I had score 59,4% and in cycle II increased 85,9%. Then cognitive ability of children in counting in cycle I study completeness score reached 59,4% and in cycle II reached 83%. Based on the data result it showed that smart tree media can improve cognitive ability of children in counting 1-10 on group A in TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Keywords: cognitive ability in counting, smart tree media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa

ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak yang merupakan titik awal anak dalam mengenal dunia pendidikan. Undang-undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (<http://ebookfreetoday.com>).

Salah satu aspek pengembangan yang dikembangkan di pendidikan anak usia dini khususnya pada anak TK adalah aspek pengembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011: 47). Adapun salah satu aspek pengembangan kognitif adalah pengembangan aritmatika. Pengembangan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di pakai dalam setiap kehidupan manusia (Susanto, 2011: 98). Tujuan pengenalan matematika (berhitung) pada anak usia dini adalah agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.

Permasalahan yang dirasakan peneliti di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya khususnya pada kelompok A, yang pertama adalah anak didik kurang menguasai berhitung karena berhitung kurang menarik baginya. Anak bisa berhitung 1 sampai 10 tetapi anak kesulitan untuk menunjukkan simbol angka yang melambangkan angka tersebut. Kemudian permasalahan yang kedua adalah anak-anak kurang tertarik dan kurang semangat bila diajak berhitung dengan media yang sama. Kondisi tersebut menyebabkan anak kesulitan dalam belajar berhitung 1-10.

Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini khususnya pada anak TK adalah dengan memanfaatkan penggunaan media. Salah satu media dalam mengajarkan matematika berhitung pada pendidikan anak TK adalah penggunaan media pohon cerdas. Pohon cerdas adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif (<http://pondokedukatif.com>).

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar kemampuan berhitung anak didik di TK dunia Suzan Rungkut Surabaya khususnya pada kelompok A dapat meningkat, salah satu alternatif memecahkan masalah berhitung 1 sampai 10 adalah dengan cara menggunakan media pohon cerdas.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya khususnya pada kelompok A,

penulis mengangkat judul “Penerapan Media Pohon Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1-10 Kelompok A Di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya”.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A dengan media pohon cerdas di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya; (2) bagaimana aktivitas anak dengan penerapan media pohon cerdas dalam pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya; (3) apakah melalui media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A dengan media pohon cerdas di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya; (2) untuk mendeskripsikan aktivitas anak dengan penerapan media pohon cerdas dengan pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya; (3) untuk mengetahui apakah penerapan media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah: (1) hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berhitung pada anak TK; (2) dapat menambah keterampilan anak dalam berhitung melalui media pohon cerdas; (3) melalui hasil penelitian ini, pihak sekolah akan tahu manfaat penggunaan media pembelajaran pohon cerdas sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pohon cerdas.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah: (1) kemampuan kognitif anak dalam berhitung adalah kemampuan berfikir untuk mengamati dengan cepat dan cermat dalam memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungannya, sehingga akan memperoleh pengetahuan yang lebih luas; (2) media pohon cerdas adalah suatu media yang dapat digunakan untuk menggantungkan berbagai macam bilangan dan benda yang dapat digantung di pohon sehingga menarik minat anak untuk belajar sekaligus bermain; (3) media pohon cerdas adalah suatu media yang terbuat dari papan kayu berukuran $\pm 60 \text{ cm}^2$ dengan digambar suatu pola gambar pohon yang diinginkan kemudian papan kayu itu dipotong sesuai dengan pola gambar tersebut.

Untuk menghindari kesalahpahaman dan mencapai pengertian yang sama, maka penulis memberikan batasan sebagai berikut: (1) penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-

10 kelompok A melalui penerapan media pohon cerdas di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya; (2) penelitian ini pada subjek dari keseluruhan jumlah anak kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan kondisi yang sebenarnya dari suatu peristiwa. Peristiwa yang dimaksud adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang ditetapkan dalam kelas dan prestasi belajar anak sebagai hasil dari penerapan metode atau strategi pembelajaran. Oleh sebab itu, metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena untuk mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2010: 16) bahwa proses penelitian dilakukan melalui suatu siklus yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya pada kelompok A dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Lokasi dalam penelitian ini berada di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya dengan alamat Jl. Rungkut Asri No. 59, Telp (031) 8722443. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian, dimulai pada bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2012.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber data, yaitu sumber dari mana data itu diperoleh, sedangkan yang menjadi sasaran penelitian untuk memperoleh data adalah anak TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya khususnya pada kelompok A.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun metode pengumpulan data tersebut antara lain: (1) observasi; (2) dan dokumentasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati subyek penelitian yang meliputi aktivitas subyek selama pembelajaran dan untuk mengamati pengaruh penggunaan media pohon cerdas terhadap belajar berhitung pada anak. Sehingga data yang akan diperoleh melalui observasi adalah berupa lembar pengamatan yang meliputi lembar pengamatan aktivitas anak serta pengaruh penggunaan media pohon cerdas. Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi. Dimana peneliti bertindak sebagai observer, artinya peneliti merupakan bagian dari kelompok yang ditelitinya. Peneliti bertindak secara langsung dalam kegiatan pengamatan di lapangan dengan menggunakan instrument pengamatan. Hal ini disebabkan

karena peneliti ingin secara langsung mengamati lokasi, situasi, dan kondisi daerah yang menjadi subyek penelitian. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung, misalnya data identitas anak dan foto untuk mengetahui secara langsung kegiatan berhitung anak pada siklus I dan siklus II yang menggunakan media pohon cerdas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut: (1) format lembar aktivitas guru, format ini digunakan sebagai acuan yang dipakai peneliti sewaktu mengadakan observasi saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat atau belum; (2) format lembar aktivitas anak, format ini digunakan untuk menilai aktivitas anak selama proses pembelajaran; (3) dan format lembar kemampuan kognitif, format ini digunakan sebagai lembar catatan tingkat kemampuan anak dalam berhitung pada waktu proses pembelajaran yang menggunakan media pohon cerdas.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dimana menggambarkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas.

Kemudian dalam penelitian ini anak dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang hadir, dan anak mampu membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengenai konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 5, dan menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 5 dengan menggunakan media pohon cerdas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki hasil pembelajaran dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran sebagai penyusun rencana sekaligus pengajar, disini peneliti sebagai penanggung jawab penuh dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti tentang penerapan media pohon cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya. Dari penelitian ini dapat dideskripsikan secara rinci hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut.

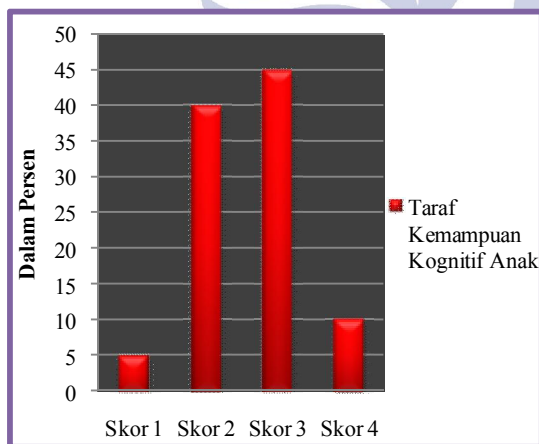
Hasil Siklus I

Pertemuan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 19 Juli 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 21 Juli 2012 antara pukul 07.30–10.00 WIB. Sedangkan pengamatan

dalam pengisian lembar observasi hanya dilakukan pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 21 Juli 2012 yang dilakukan oleh teman sejawat. Pembelajaran diikuti 20 anak kelompok A yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil aktivitas guru
Pada siklus I, kriteria penilaian aktivitas guru, teman sejawat memberikan penilaian sebesar 71,8%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam siklus I termasuk dalam kriteria baik.
- Hasil aktivitas anak
Pada siklus I, persentase ketuntasan yang diraih anak sebesar 59,4%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka hasil aktivitas anak tersebut termasuk dalam kriteria baik.
- Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak
Dari hasil analisis pada tahap siklus I, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya mencapai 65%. Namun hasil ini belum mencapai standar persentase minimal yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang hadir. Grafik berikut menggambarkan persentase dari setiap indikator pada tahap siklus I.



Grafik 4.1. Taraf Kemampuan Kognitif Anak Pada Tahap Siklus I

Dari uraian grafik 4.1 tersebut menunjukkan bahwa anak yang belum mampu (skor 1) adalah 5%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 40%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 45%, dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) adalah 10%. Sedangkan persentase ketuntasan adalah 65%, hasil tersebut belum mencapai standar persentase $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang hadir. Sehingga peneliti harus terus berupaya untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam

menerapkan media pohon cerdas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 melalui siklus berikutnya.

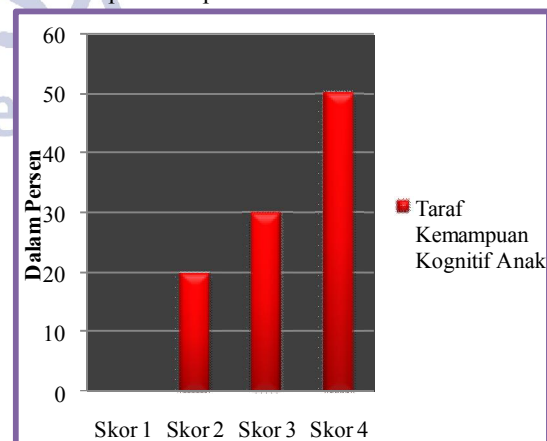
Hasil siklus II

Pertemuan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 23 Juli 2012 dan pertemuan kedua pada tanggal 26 Juli 2012 antara pukul 07.30–10.00 WIB. Sedangkan pengamatan dalam pengisian lembar observasi hanya dilakukan pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 26 Juli 2012 yang dilakukan oleh teman sejawat. Pembelajaran diikuti 20 anak kelompok A yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil aktivitas guru
Pada siklus II, kriteria penilaian aktivitas guru, teman sejawat memberikan penilaian sebesar 84,3%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam siklus I termasuk dalam kriteria sangat baik.
- Hasil aktivitas anak
Pada siklus II, persentase ketuntasan yang diraih anak sebesar 85,9%. Nilai tersebut jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka hasil aktivitas anak tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik.
- Hasil aktivitas kemampuan kognitif anak
Dari hasil analisis pada tahap siklus II, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya mencapai 83%. Hasil ini sudah mencapai standar persentase minimal yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang hadir.

Grafik berikut menggambarkan persentase dari setiap indikator pada tahap siklus II.



Grafik 4.2. Taraf Kemampuan Kognitif Anak Pada Tahap Siklus II

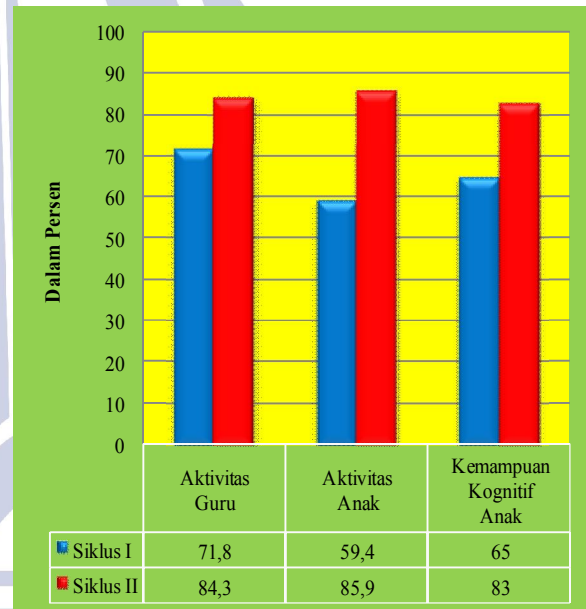
Dari uraian grafik 4.2 tersebut menunjukkan bahwa anak yang belum mampu (skor 1) adalah 0%, anak yang mampu dengan bantuan (skor 2) adalah 20%, anak yang mampu dengan mandiri (skor 3) adalah 30%, dan kemudian anak yang sangat mampu (skor 4) meningkat menjadi 50%. Sedangkan persentase ketuntasan kelas naik menjadi 83% dari semula pada siklus I yang hanya 65%. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari pra siklus, kemudian siklus I dan dilanjutkan ke siklus II, dimana perencanaan tindakan pada siklus I bersumber dari masalah-masalah yang menghambat kemampuan kognitif anak sehingga kemampuan awal dalam kemampuan kognitif anak relatif rendah. Dengan permainan matematika dengan menggunakan media pohon cerdas pada penelitian tindakan kelas ini, diharapkan anak dapat menguasai konsep bilangan beserta lambangnya dan urutan bilangan dengan baik. Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, baik yang berhubungan dengan aktivitas guru, aktivitas anak maupun ketuntasan yang diraih anak. Selain itu dilihat dari hasil hasil aktivitas anak dengan menggunakan media pohon cerdas banyak anak yang senang dan merespon positif terhadap media yang digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas anak selama proses pembelajaran yang meningkat dari 59,4 % pada siklus I menjadi 85,9 % pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena adanya suasana baru dalam pembelajaran, misalnya anak dituntut untuk menyebut dan menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan media pohon cerdas di depan kelas sehingga melatih rasa percaya diri anak dan menambah daya ingat anak yang semakin kuat serta anak akan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media dapat menambah kemenarikan tampilan materi yang disajikan oleh guru yang akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat anak serta dengan penggunaan media dapat mengambil perhatian anak untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan kualitas belajar anak akan meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana & Rivai, 2010: 3) yaitu penggunaan media dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pohon cerdas telah mampu membawa perubahan pada hasil belajar

anak, meskipun masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam penerapannya. Kreativitas dan inovasi guru sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik yang dialami guru itu sendiri maupun anak dalam setiap proses pembelajaran. Perbaikan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru, berpengaruh sangat signifikan pada kinerja anak. Hal ini tampak dari kualitas pembelajaran dalam tindakan kelas yang berhasil meningkatkan indikator kinerja anak yang semakin meningkat pada tiap siklus.

Hal ini dapat digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 4.3. Rekapitulasi Aktivitas Guru, Anak dan Kemampuan Kognitif Anak

Dari grafik 4.3 tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pohon cerdas dirasa berhasil dalam meningkatkan kognitif anak dalam berhitung 1-10. Pada siklus I ketuntasan belajar pada kemampuan kognitif anak sebesar 65% meningkat di siklus II menjadi 83%. Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari tiap tingkatan siklus, hal ini karena dengan permainan matematika berhitung menggunakan media pohon cerdas, anak dapat menguasai konsep bilangan beserta lambangnya dan urutan bilangan, sehingga kognitif anak akan meningkat. Pada usia TK berbagai kegiatan yang sangat membantu perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui permainan matematika, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, terutama dalam pengenalan konsep bilangan beserta lambangnya dan urutan benda untuk bilangan sampai 5. Untuk semua kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan cara bermain. Permainan matematika dengan menggunakan media pohon cerdas digunakan agar

anak tertarik untuk menyimak pengenalan konsep bilangan beserta lambangnya dan urutan benda untuk bilangan sampai 5 yang disajikan guru serta agar mereka tidak merasa bosan dengan belajar matematika berhitung, sehingga kemampuan kognitif anak meningkat. Dengan demikian penelitian ini membuktikan teori Sudjana & Rivai (2010: 3) bahwa permainan matematika dengan menggunakan media pohon cerdas dapat membantu anak menguasai konsep bilangan sebagai salah satu indikator perkembangan kognitif anak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dari tiap siklusnya. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- Aktivitas guru dalam pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya dengan menerapkan media pohon cerdas termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat ditunjukkan dengan pencapaian pada siklus I sebesar 71,8% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,3%.
- Aktivitas anak dengan penerapan media pohon cerdas dalam pembelajaran berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat ditunjukkan dengan pencapaian pada siklus I sebesar 59,4% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,9%.
- Melalui media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pencapaian pada siklus I sebesar 65% dan meningkat pada siklus II sebesar 83%.

Dari uraian tersebut diatas menunjukkan bahwa hasil aktivitas guru, hasil aktivitas anak dan hasil kemampuan kognitif anak sudah mencapai standar persentase $\geq 75\%$ dari jumlah anak yang hadir. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa melalui penerapan media pohon cerdas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung 1-10 pada kelompok A di TK Dunia Suzan Rungkut Surabaya.

Saran

- Saran Bagi Guru
Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berhitung pada anak di usia dini, bahwa

dengan penerapan media pohon cerdas dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mendidik kemampuan kognitif anak dalam berhitung.

- Bagi Anak
Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan bagi anak atau orang tua wali murid bahwasannya dengan media pohon cerdas dapat meningkatkan keterampilan berhitung serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar anak. Hal ini karena dengan penerapan media pohon cerdas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan bagi pihak sekolah karena melalui hasil penelitian ini, pihak sekolah akan mengetahui manfaat penggunaan media pohon cerdas sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pohon cerdas untuk guru yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Yrama Widya.
- Damayanti, Ayu Dupika. 2009. *Tuys For Kids*. Yogyakarta: Curv Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Skripsi PTK Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire*, Skripsi (Online), (<http://gudangmakalah.blogspot.com/2011/07/skripsi-ptk-upaya-meningkatkan.html>, diakses 21 April 2012).
- Haryalesmana, Devid. 2008. *Pengertian Media Pembelajaran*, (Online), (<http://www.guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-nmediapembelajara.html>, diakses 2 April 2012).
- Ismail, Andang. 2010. *Pengertian Bermain*, (Online), (<https://sites.google.com/a/apedukatif.co.cc>, diakses 21 April 2012).
- Kusumah, Wijaya. 2007. *Media Pembelajaran*, (Online), (<http://wijayalabs.blogspot.com/2007/11/media-pembelajaran.html>, diakses 14 April 2012).

Kuswanto. 2011. *Metode Pengumpulan Data*, (Online), (<http://klikbelajar.com/pelajaran-sekolah/observasi-pengamatan-langsung-di-lapangan>, diakses 10 Mei 2012).

Maulana, Aziz. 2009. *Teknik Tes*, (Online), (<http://zhizhachu.wordpress.com/tag/teknik-tes>, diakses 29 April 2012).

Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: PT BumiAksara.

Sari, Ninik Novita. 2011. *Penggunaan Media Pohon Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Kelompok B Tk Pkk I Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar*, Skripsi (Online), (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/17409>, diakses 21 April 2012).

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suhardjono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.

Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Syaodih, Ernawulan. 2010. *Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah*, (Online), (<http://massofa.wordpress.com/2010/11/30/perkembangan-kognitif-anak-prasekolah>, diakses 21 April 2012).

Undang-undang Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Online), (<http://ebookfreetoday.com/Download.php?lj=http://uk.tsipil.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf&bt=UNDANG-UNDANG-REPUBLIC-INDONESIA-NOMOR-20-TAHUN-2003>, diakses 2 April 2012).

Wahyuningtyas, Novia Lusiana. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Melalui Permainan Ranting Cerdas di TK Muslimat NU 8 Gresik*. Skripsi. Surabaya UNESA.

Yuliani. 2006. *Pentingnya Pengembangan Kognitif*. (Online), (<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2237395pentingnya-pengembangan-kognitif>, diakses 21 April 2012).

Yulianty, Rani. 2011. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: LaskarAksara.

Yusuf, Munawir. 2011. *Pengertian Berhitung*, (Online), (<http://prari007luck.wordpress.com/2011/12/14/berhitung>, diakses 21 April 2012).